

Tartu Ülikool  
Sotsiaal- ja haridusteaduskond  
Haridusteaduste instituut  
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Marit Kermas

LAPSEVANEMATE OSTUKÄITUMISE KIRJELDUS MÄNGUASJADE NÄITEL  
bakalaureusetöö

Juhendaja: Airi Niilo

Läbiv pealkiri: lapsevanemate hinnangud mänguasjade ostmisele

KAITSMISELE LUBATUD

Juhendaja: Airi Niilo

.....

(allkiri ja kuupäev)

Kaitsmiskomisjoni esimees: Irja Vaas

.....

(allkiri ja kuupäev)

Tartu 2015

## Resümee

**Lapsevanemate ostukäitumise kirjeldus mänguasjade näitel**

Kuna mänguasjad kuuluvad enamuste mängude juurde, on oluline arvestada erinevate aspektidega ning ka lapse soovidega. Lõputöö eesmärgiks on kirjeldada lastevanemate ostukäitumist mänguasjade soetamisel, milliseid mänguasju ostetakse, millised on mänguasja valiku puhul olulisemad aspektid, milliseid summasid selleks kulutatakse ja kuidas võetakse arvesse lapse soove. Töö teoreetilises osas antakse ülevaade varasematest uurimustest, mis on mäng, millised on erinevad mänguvahendid ning kuidas mäng mõjutab last emotsionaalselt, sotsiaalselt ja füüsiliselt (Goldstein, 2012; Narey, 2010). Lõputöö oli kvalitatiivne uurimus, mille kaudu koguti poolstruktureeritud intervjuude käigus andmeid kuult lapsevanemalt, kelle lapsed olid 3-5aastased. Andmeanalüüsi meetodina kasutati kvalitatiivset induktiivset sisuanalüüsi. Uurimuse tulemused näitasid, et lapsevanemad mõistavad mänguasja olemust sarnaselt. Lisaks toodi välja, et enim mõjutavad ostukäitumist emotsioonid ning tähtpäevad. Lapsevanemad selgitavad, et igapäevaselt ollakse valmis tegema mänguasjadele kulutusi kuni 15€ ulatuses, kuid enamus lapsevanemaid ei osta lapsele vahendeid igapäev vaid nädalas või paari jooksul korra. Uurimusest leiti, et on palju tegureid, mis mõjutavad mänguasjade ostmist, enim neist hinna ja kvaliteedi suhe.

*Märksõnad:* lapsevanemate ostukäitumine, mänguasjade valik, olulisemad tegurid mänguasjade valikul.

## Abstract

**Parents purchasing behavior in the example of toys**

Since most of the toys belong to the game, it is important to take into consideration various aspects and the child's wishes. The thesis aims to describe the purchase of toys in example of parents (what toys are purchased, what is the most important aspects choosing the toy, how much is approximately spent on toys and how parents takes into account the child's wishes). The theoretical part gives an overview of the previous researches, what is play, intruduces different types of toys and how play influences children emotionally, socially and physically (Goldstein, 2012; Narey, 2010). The thesis was a qualitative study, which was collected through semi-structured interviews during the data from the six parents of children who were 3-5 years old. The data analysis method was qualitative inductive content analysis. Results of this study showed that parents understand the nature of the toy in a similar manner. In addition, it was pointed out that emotions and anniversaries affect the purchasing behavior the most. The parents explain, that they are on a daily basis willing to spent approximately 15

euros but most of the parents don't buy items every day, but one in a week or two. Also, the study found that there are many factors that affect the purchase of toys, for example, the cost of the toy is the most important one.

*Keywords:* parents' purchasing behavior, choice of toys, the most important factors in the selection of toys.

## Sisukord

Resümee .....	2
Abstract .....	2
Sissejuhatus .....	5
<i>Mängu definitsioone</i> .....	5
<i>Mängude jagunemine</i> .....	6
<i>Kuidas mäng last mõjutab?</i> .....	7
<i>Mänguasjad eile ja täna</i> .....	8
<i>Kuidas toetada lapse arengut?</i> .....	9
<i>Lapse arengut toetavad mänguasjad</i> .....	10
Metoodika .....	11
<i>Valim</i> .....	11
<i>Andmete kogumine ja uurimuse protseduur</i> .....	12
<i>Andmeanalüüs</i> .....	13
Tulemused ja arutelu .....	15
<i>Lapsevanemate arvamused mänguasja olemusest</i> .....	15
<i>Levinumad mänguasjad kodus</i> .....	16
<i>Tegurid, mis mõjutavad mänguasjade soetamist</i> .....	18
<i>Töö kitsaskohad ja praktiline väärtus</i> .....	21
Tänuõnad .....	21
Autorsuse kinnitus.....	22
Kasutatud kirjandus.....	23

## Sissejuhatus

Mäng on lapse töö - see on rahva seas laialdaselt levinud arusaam. Mäng on last mõjutav tegevus, mille kaudu areneb laps nii füüsiliselt, sotsiaalselt kui ka kognitiivselt, ehk mängu kaudu leiavad aset nii motoorsed kui ka mõttelised tegevused. Laps saab mängida individuaalselt kui ka seltskonnaga, mänguasjadega ja ilma nendeta. Kuid otsest definitsiooni on mängule väga raske määratleda ning seda on üritanud teha paljud teadlased (Niilo & Kikas, 2008). Kuna lapsed vajavad mänguks õiget keskkonda kui ka vahendeid (Wood & Attfield, 2005) ning lapsevanemate näitel on antud teema väheuuritud, on uurimisprobleemiks küsimus, mille alusel teevad lapsevanemad lastele mänguasju ostes valikuid? Bakalaureusetöö peamiseks eesmärgiks on kirjeldada lasteaiaaialiste laste vanemate ostukäitumist mänguasjade näitel.

### *Mängu definitsioone*

Paljud uurijad tõdevad, et ühist mängu definitsiooni on raske luua, sest mängu ilminguid on erinevaid, neid saab klassifitseerida mängukoha, kaaslaste, aja kui ka muude tunnuste järgi. Eesti Entsüklopeedia (2012) defineerib mängu järgmiselt „mäng on elus tarvilike toimingute eelharjutus, käitumisviiside kogum, mille elemente mõningase vabadusega kombineeritakse”. Narey (2010) omistab mängule järgnevaid omadusi: sisult nooruslik, lapse egoline õppimine, sõnumite vahetamine ehk sotsiaalne lävimine ning harjutamine ilma tõsiste tagajärgedega. Enamus definitsioone haaravad kõiki neid eelnimetatud iseloomustusi, kuid erinevas mõttes.

Sarnasteks tunnusteks mängu defineerimisel leidsid Spivaskovskaja (1986), Narey (2010) ning Eesti Entsüklopeedia (2012) harjutamise, olles tihedalt seotud pärismaailmaga, mille kaudu õpitakse ümbritsevat keskkonda tundma, ka Caillois (2005) kirjeldab mängu kui tegevust, mis pole reaalsusega seotud, kuid tema definitsioon ei haara otseselt lapse seisukohast antud mõistet, kuigi fantaasia kasutamise kaudu saab ka lapsi hõlmata antud konteksti. Nii Caillois (2005) kui Narey (2010) leiavad, et mängu iseloomustab enim lõbu, siis Eesti keele seletav sõnaraamat (2009) kirjeldab mängu lõbusa tegevusena, millel on eelkõige meelelahutuslik eesmärk. Kui rääkida mängu juurde kuuluvatest asjadest, siis Eesti keele seletavas sõnaraamatus (2009) defineeritakse mänguasja kui eset, mida kasutatakse lapse mänguhuvi rahuldamiseks ja tegevuse läbiviimise võimaldamiseks.

Antud töö kontekstis lähenen mängule kui tegevusele, mis on seotud esemetega. Eelnevalt iseloomustatud definitsioonid küll kirjeldavad ka mängu, kuid oluline osa minu kirjutatust põhineb Buytendijki (1933, viidatud Saar, 1997 j) teoorial, kus kajastatakse mängu kui tegevust, kus on mänguvahenditel oma kindel koht.

Mänguasjade kuuluvust mängu kirjeldavad ka laste definitsioonid 2014.a läbiviidud uurimuses (Nicholson, Shimpi, Kurnik, Carducci, & Jevgjovikj, 2014) – enim on välja toodud seda, et mäng on seotud mänguasjade, mängude või esemetega. Mainitud on mängimist Lego klotside, puslede, lauamängude, muusikainstrumentide, plastiliini ja muuga. Kuna lastele on mänguasjad või –vahendid igapäevaelu osaks, on oluline aspekt ka see, et nad õpivad nende kaudu ja selle tõttu on oluline neile õigeid, arendavaid mänguvahendeid pakkuda, mille kaudu on õppimine lõbupakkuv tegevus (Wang, 2012).

### *Mängude jagunemine*

Esimeseks mänguks peetakse käte ja jalgade liigutamist, s.t imikute puhul toimub motoorne tegevus ja sellega areneb laps füüsiliselt, peamiseks lõbuks selle juures ongi just liigutamine (Läanelaid, 2011). Imikueas lapsele pole oluline anda palju lelusid, millega ta iseseisvalt peaks tegutsema, vaid tähtis on hoopis imikuga suhelda ja leida mänguasjadeks lapse enda lähedal asetsevad igapäevased esemed. Samuti võib kasutada imikuga suhtlemiseks kehakeelt, miimikat, pakkuda füüsilist lähedust ja hellust.

Juba väga varajases eas on võimalik pakkuda lapsele huvitavaid tegevusi erinevate esemete abil. Täiskasvanud ei pruugi neid mänguasjadena võtta, aga lapsele saavad need esemed olulisteks tegevuses osalemiseks ja nendega võidakse ka tulevikus mängida. Näiteks võib imikule visuaalset lõbu pakkuda esemete kukutamise või võtmekimbuga helide tegemisega. Kui laps areneb nii füüsiliselt kui vaimselt, leiab ta, et need asjad on tema jaoks osa mängust ja tahab nendega ka edasi tegutseda (Niilo & Kikas, 2008).

Rentzou (2013) on välja toonud erinevad mängutüübid, kus on oma osa mänguvahenditel. Mänguasju saab kasutada nii üksikmängus, paralleelmängus kui ka ühistegevusena. Paralleelmängu all mõeldakse mängu, kus toimub küll asjade jagamine, kuid mängulised eesmärgid on individuaalsed, ühistegevustena käsitletakse mängu, kus lapsed teevad koostööd, suhtlevad aktiivselt ning mängul on seejuures kindel ühine eesmärk, millesse panustavad kõik mängus osalejad.

Kui rääkida mängudest, kuhu kuuluvad ka erinevad vahendid, võime väikelapseas rääkida hedonistlikust mängust, kus kasutatakse säravaid esemeid. Kuni 3-aastaseni on

levinud ka purustamismäng, kus oluline osa on enesetunnetuslikel protsessidel (Saar, 1997). Erinevate esemetega on võimalik teha paljusid tegevusi. Näiteks kujutlusmäng, kus on oluline kujutlusvõime kasutamine. Välja on ka toodud, et selliste mängude puhul kasutatakse olemasolevaid esemeid teisel eesmärgil, ehk luuakse uus lelu vana kaudu (Niilo & Kikas, 2008).

### *Kuidas mäng last mõjutab?*

Mängu seostatakse enim lõbu, valikuvabaduse ja lihtsa tegevusega. Kui täiskasvanud ütlevad, et mäng toimub vabal ajal, siis laste jaoks on mäng ja töö segunenud, otseseid piire töö ja mängu vahel ei teata. Mäng justkui olekski neile töö või vastupidi. Mängu puhul loob laps enda tegevusele eesmärgid, õppimise puhul teevad seda tavaliselt õpetajad (Rosberg, 2003). Lapsed tegutsevad pidevalt ja enamasti mängides. Lapsed mängivad läbi olukordi, kus nad sooviksid ise tegutseda ka päriselus, nad matkivad täiskasvanute tegevusi. Läbi mängu nad kogevad reaalselt maailma, kus tegutsevad nende vanemad ja suuremad õed-vennad, kuid lastele iseloomulike vahendite kaudu ning neile omastes kohtades. Mängu kirjeldatakse kui vabatahtliku, vabalt valitud ning iseeneselikult motiveeritud tegevust, kus kogu tegevust kontrollib ja juhib mängija ise. Mängus puuduvad tihti otsesed juhised ja mäng ei pruugi olla reaalsusega seotud. Mäng mõjutab selles osalejat positiivselt ning rahuldust pakkvalt (Hewes, 2014).

Varasemalt sai välja toodud mängu ja töö ühiselemente, lisaks võib nimetada aspekte, mis kuuluvad nii mängu kui õppimise juurde. Et õppimine oleks positiivse väljundiga, on oluline pakkuda õppuritele loomingulisi, loovust arendavaid ning huvitavaid tegevusi, nagu ka mängus. Järeldusena peaks täheldama, et oluline on mängu arengulisi võimalusi hinnata, mitte neid alaväärtustada, kuigi me otseseid suhteid teadmiste ja mängu vahel ei pruugi koheselt näha (Saar, 1997). Laps saab mängu kaudu uusi kogemusi ja õpib ümbritsevat maailma tundma. Nii mäng kui ka õppimine võivad stimuleerida nii fantaasiat, empaatiavõimet kui ka sotsiaalsust ning sümbolist mõtlemist.

Lapse esmased teadmised ümbritseva kohta pärinevadki tihti mängu kaudu saadud kogemustest, mille hulka kuuluvad nii sotsiaalsed kui ka kultuurilised arusaamad ning nende põhjal toimub õppimiseks vajaliku algpõhja loomine. Laste teadmised, mis paljusk põhinevad mängimisel ja selle sotsiaalsel aspektil, muutuvad pidevalt. See tähendab seda, et mängu käigus õpitakse ka teistega arvestama ning nende arusaami mõistma.

Mäng sisaldab nii sümbolisi kui sotsiaalseid aspekte. Sümbolilises mängus laps rohkem fantaseerib, kasutab esemeid teiste tähendustega või ei kasuta neid üldse. See tähendab, et laps suudab mõelda abstraktselt, piiridest väljas ning loob asjadele uusi tähendusi. Arengu koha pealt on see oskus väga kasulik, laps areneb kognitiivselt ja keeleliselt. Ta oskab kirjeldada enda vaimusilmas loodut ning leida uusi tähendusi kindlatele esemetele (Samuelsson & Johansson, 2006).

Kui õppimisele eelnevad tavaliselt kindlad ettevalmistused ja paika pannakse ka sooritavad eesmärgid, siis mängule see iseloomulik pole. Mäng sünnib spontaanselt, mängu käigus toimub pidev mõtlemine ja fantaseerimine, mille kaudu laps pidevalt end arendab. Mäng on väga oluline osa lapse elust, mille kaudu toimub tähenduste formuleerumine, mängude kaudu väljendavad lapsed oma seniseid kogemusi ümbritsevast maailmast.

### *Mänguasjad eile ja täna*

Mänguasjad on juba pikalt laste tegevusi saatnud. Alates 19.sajandi lõpust hakati last ühiskonna liikmena rohkem väärtustama nii perekonna kui ka valitsuse poolt. Arenema hakkasid ka lastehoid ja haridussüsteem, mis olid alguseks ka riikliku tähelepanu pööramisele koolieelsele haridusele. Peale 19.sajandit hakati tõdema, et lastel on õigus olla laps, mitte täiskasvanu, ehk hakati hindama ka mängu. Välja toodi ka see, et lastel on omapärane viis näha asju, samuti nad mõtlevad teisiti kui täiskasvanud (Müürsepp, 2013).

Mänguasjad erinevad nii sooliste sihtgruppide kui ka kasutusvõimaluste poolt, kuid põhielemendid on siiski üsna sarnaseks jäänud. Tankleri (1999) sõnul tuleb rohkem rõhku panna mänguasjade eakohasusele ja arendavale aspektile. 2012. aastal läbiviidud uurimuses (Doliopoulou & Rizou, 2012) on välja toodud, et tänapäeval mängivad lapsed rohkem iseseisvalt, vanasti mängiti pigem kaaslastega. Doliopoulou ja Rizou (2012) poolt läbiviidud uurimuses leiti, et lapsevanemad osalevad aina vähem mängus. Pigem ollakse pealtvaatajad, mille käigus nähakse ka erinevaid muutusi. Lasteaia ja kodu vahelisteks erinevusteks oli ka näiteks see, et õpetajad mainisid mänguvahenditena näiteks ehitusmaterjale ja teisi grupitegevusteks vajalike asju, kuid lapsevanemad tõid mänguasjadena välja nii arvuti- ja videomängud, ja teised kommertsmänguasjad – see tuleneb sellest, et lasteaias pole sellised vahendid lapsele igapäevaselt kättesaadavad ja tegutsetakse teiste vahenditega.

Praegusel ajal on lastel ligipääs tehnoloogiale - televiisorid, arvutid jne. Siinkohal on oluline, et neid kõiki tehnoloogilisi tarvikuid kasutatakse kasutoovatel eesmärkidel ja jälgitakse, kuidas laps neid kasutab ja millised on ajendid selleks. Imikueas laps veel ei tea,



mida saab teha arvuti või telefoniga, seetõttu saab teda lõbustada ka teiste vahenditega, mida ka vanasti kasutati. Kuna tänapäeval on laps juba varakult tihedas kokkupuutes tehnoloogiaga (laua- ja sülearvuti, tahvelarvuti, nutitelefon), on see üsna tavaline osa lapse elust (Plowman & McPake, 2012). Ja mida vanemaks laps saab, seda rohkem ta hakkab huvituma täiskasvanute imiteerimisest, mis tähendab, et pidevalt arenev tehnoloogiavaldkond võib pärssida nii lapse füüsilisi kui kognitiivseid võimeid, kuid ei pruugi. Iga lapsevanem peaks endale teadvustama, et tema eeskuju tehnoloogia kasutamise osas mõjutab seda, kuidas laps hakkab tulevikus erinevaid tehnoloogilisi vahendeid kasutama ja millised saavad olema lapse sellekohased väärtushinnangud. 2014.a. läbi viidud uurimuse käigus tõdeti, et tehnoloogiavahendite kasutamine võib olla lastele ka positiivse mõjuga, näiteks vahendite kaudu saab lapsi motiveerida pikemalt aega veetma teatud õppemängudele või arendama püsivust teistsuguste lähenemiste kaudu (Ernest et al., 2014).

Kauplustesse minnes leiame me end valikute virr-varrist, mis tähendab, et kaubanduslikult on võimaldatud peaaegu igale lapsele mänguasi. Aina suuremat rolli on hakanud määrama ka reklaaminduses mänguasjade turundus. Paljud uurimused tegelevadki erinevate aspektide uurimisega, näiteks kuidas luua reklaame, mis müüksid, kes on lastele meelepärased tegelased ja kuidas need paremini suunata lasteni (Smirnova, 2011; Weisgram, Fulcher, & Dinella, 2014). Mänguasjad erinevad nii funktsioonidelt, suurustelt kui ka hindadelt, kuid määravaks peaks olema just arendav ning ohutuse aspekt asjal. Infoajastu aga on alles alguses ja täieneb iga päevaga, seetõttu ei saa me sellest hoiduda. Kui me teadvustame endale, et me kasutame vahendeid sihipäraselt, leiame me endale palju häid materjale ja mängu, mida kasutada kas eelkoolieas või I kooliastmes. Vanemate õppurite puhul muutub vahendite kasutamise populaarsus ja efektiivsus niivõrd, et täiskasvanu ikka saades on tehnoloogiavahendid igapäevaelu osad (Narey, 2010).

### *Kuidas toetada lapse arengut?*

Kõige olulisemaks teguriks lapse arengu toetajana on last vahetult ümbritsev keskkond – selle kasulikkus või kahjulikkus. Kõige varasemalt hakkab lapse sotsiaalset arengut mõjutama kodu, seetõttu on oluline, et lapsevanemad toetaksid ja julgustaksid mängu. Nende aspektide kaudu saab mängu stimuleerida ja pikendada (Vig, 2007). Edasipidi hakkab lisaks kodule lapse arengut mõjutama lasteaed, kool ja laiem sotsiaalne keskkond, kus laps oma aega veedab. Sotsiaalselt aktiivsemad lapsed puutuvad kokku rohkemate kogemustega, nad

saavad teadmisi, nad muudavad seda vastavalt kontekstile ja aktiivsem laps on tavaliselt ka parem suhtleja. Tihedam lävimine erinevate inimeste ja olukordadega muudab lapsi enesekindlamaks, paraneb esinemisjulgus ja suhtlemisoskus (Tankler, 1999). Pakkudes õiget kohta kus mängida ning erinevaid mänguvahendeid, saame ennetada probleemi, kus lapsed, kes üldse ei mängi või mängivad teiste lastega võrreldes vähem, on psühholoogiliselt, intellektuaalselt ning sotsiaalselt suuremas riskigrupis. Et saada võimalikult palju kasu mängust, vajavad lapsed toetavaid vanemaid, kes väärtustavad mängu ning julgutavad lapsi, pakkudes neile turvalist mängukeskkonda ning erinevaid vahendeid võimalikult paljudeks erinevateks mängutegevusteks (Goldstein, 2003).

Mängu kaudu toimub pidev arenguline edasimineku. Goldstein (2012) nimetab järgmisi aspekte, milles on mängul oluline tähtsus. Esiteks emotsiooniliselt aitab mäng vähendada hirmu, ärevust ja teisi ebameeldivaid emotsionaalseid ilminguid, laps muutub avatumaks ning enesekindlamaks. Teiseks areneb laps sotsiaalselt, näiteks kasvab empaatiavõime, laps õpib asju jagama ning tähelepanuvõime paraneb. Kolmandaks paraneb füüsiliselt lapse koordinatsioon, tasakaaluvõime, paindlikkus jne. Ka Smirnova (2011) uurimusest tuleb välja, et lapsed soovivad olla enamasti täiskasvanute moodi, või tegutseda nii nagu suuremad õed-vennad. Näiteks nukkudega mängimine – lapsed imiteerivad tegevusi, mida nad ise on kogenud (nuku toitmise, magama panek, unelaulu laulmine jne), ning selle kaudu õpib laps väljendama emotsioone ning harjutab igapäevaelu tegevusi. Veel on Smirnova (2011) sõnul pehmed mänguasjad lapsele olulised abilised näiteks raskustega toimetulekuks, need vahendid on lapsele justkui turvaelementideks. Järeldusena võib välja tuua, et mängu kaudu areneb laps nii vaimselt, sotsiaalselt kui ka füüsiliselt.

### *Lapse arengut toetavad mänguasjad*

Et et last julgustada mängima arendavaid mängu, on oluline luua vastavad mängutingimused. See tähendab, et lapsele tuleb pakkuda eakohaseid, arengule vastavaid mänguvahendeid. Mida rohkem on mänguasjal võimalusi erinevaid mängu, seda väärtuslikumaks seda peetakse. Eakohased mänguvahendid arendavad last igati, tema tunnetustegevus paraneb, kõnevõime areneb ja mängu kaudu saadakse suhtlemispraktikat. Et lapsele asjad mitmekülgselt tegevust pakuksid, võiks olla kodus neid erinevas suuruses ning värvitoonis (Saar, 1997). Lapse jaoks on oluline, et mänguasjad oleksid mitmekesised, mitte et neid oleks palju. Erinevate kasutusvõimalustega mänguasjad on tähtsad just eelkõige sellepärast, sest need arendavad individuaalselt erinevaid arengulisi elemente.

Meeli Tankler (1999) on toonud välja kolme tüüpi mänguasju:

- 1) tagasidet andvad mänguasjad;
- 2) liikuvad mänguasjad;
- 3) mõtlemist ja loovust arendavad mänguasjad.

Näiteks tagasidet andvad mänguasjad mängivad suurt rolli lapse kognitiivses arengus, liikuvad mänguasjad on olulised füüsiliselt ning mõtlemist arendavad mänguasjad arendavad abstraktsete seoste loomise võimet ning loogikat, samuti on nendel mänguasjadel füüsilist arengut (peenmotoorikat, kahe käe koostööd ja koordinatsiooni) toetav funktsioon.

Kuna praegusel ajal, kus tehnoloogial on ümbritsevale väga suur mõju ja kus kaubandus on väga suure ulatusega, on mänguasjade valikus orienteerumine üsna keerukas. Sellest tulenevalt on antud bakalaureusetöö uurimusprobleemiks küsimus, kuidas lapsevanemad teevad mänguasju ostes valikuid ja milliseid kriteeriumi jälgitakse. Töö eesmärgiks on kirjeldada lasteaiaeaalsete laste vanemate ostukäitumist mänguasjade näitel.

Teooriale põhinedes püstitas töö autor järgmised uurimisküsimused:

1. Milliseid mänguvahendeid on lastel kodus kõige rohkem ja millest see on tingitud?
2. Millised kriteeriumid on mänguasja ostmisel olulised vanemate hinnangul?
3. Kui sageli laps saab uusi mänguasju ja millega seoses?

## Metoodika

### *Valim*

Uurimuses kasutati eesmärgipärast valimit, mille kaudu kaasati uurimusse kindlatele kriteeriumitele vastavad 6 uuritavat, kellel oli uurimusest lähtuvalt jagada piisavalt informatsiooni uuritava teema kohta (Laherand, 2008). Valimi moodustamisel järgiti kriteeriumitena lapse vanust ja sugu (3-; 4-; 5aastaste laste vanemad, kus iga vanuseklassi esindas ühe poisi ja ühe tüdruku vanem) ning et poiste ja tüdrukute vanemaid oleks uurimuses võrdselt. Kontaktide saamiseks pöördusti isiklikult kõikide uuritavate poole, samuti kasutati lumepallivalimit, kus üks uuritav suunas teise juurde. Intervjuule eelnes lühike uurimuse tutvustus ning sobiva aja ja koha kokkuleppimine, kõik uuritavad osalesid uurimuses vabatahtlikkuse alusel. Uurimuses osalesid erineva haridustasemetega lapsevanemad (1 kõrgharidusega, 1 kutsekeskharidusega, 3 kutseharidusega, 1 keskharidusega). Kõigi osalenud isikute nimed asendati töös pseudonüümidega. Tabelis 1 on toodud intervjuueeritavate taustandmed, milles nimed on asendatud.

Tabel 1. *Intervjueeritavate andmed*

Nimi	Lapse vanus ja sugu	Laste arv peres
Sandra	4-aastane poiss	1
Karmen	5-aastane poiss	3
Ülle	5-aastane tüdruk	1
Meeli	4-aastane tüdruk	1
Geidi	3-aastane poiss	2
Silvi	3-aastane tüdruk	1

*Andmete kogumine ja uurimuse protseduur*

Lõputöös kasutati kvalitatiivset uurimisviisi, mis võimaldab kirjeldada väheuuritud teemat ning andmekogumise meetodiks on poolstruktureeritud intervjuu (Laherand, 2008). Poolstruktureeritud intervjuu kasuks otsustati juhendaja suunamisel, sest antud teema on Eestis väheuuritud ja et saada otsest infot, on intervjuu kasutamiseks sobilik paindlikkuse ja mugandamise tõttu. Lapsevanemaid intervjueeriti neile sobival ajal, kokkulepitud kohas. Intervjuu läbiviimine võttis aega keskmiselt 12 minutit. Pikim intervjuu kestis 13 minutit ja 23 sekundit, lühim 10 minutit. Intervjuud salvestati arvuti ja telefoni abil. Hiljem need transkribeeriti ja analüüsiti kasutades kvalitatiivset induktiivset sisuanalüüsi.

Intervjuu koostamisel lähtuti uurimistöö eesmärgist ning uurimisküsimustest. Intervjuu küsimustik koosnes järgmistest teemaplokkidest:

1. Üldine info pere kohta – pereliikmete arv, laste vanus ja sugu.
2. Milliseid mänguasju on lastel kodus enim, kuidas need saadakse?
3. Millised kriteeriumid on lastevanemate hinnangul mänguasja soetamisel olulised?
4. Kui tihti ostetakse lastele mänguasju ja millest see tingitud võib olla?

Enne kui intervjuuga alustati, küsiti igalt intervjueeritavalt luba intervjuu salvestamiseks. Intervjuu algusesse planeeriti sissejuhatav osa, kus uuritav saaks endast rääkida ning avaneks selle kaudu. Erinevate teemaplokkide kaudu tutvuti uuritavate taustandmetega (laste arv peres, laste vanus ja sugu), selle kaudu saadi aimu, millest võivad uuritava vastused sõltuda, sest nii laste vanusest, arvust kui soost võivad oleneda paljud aspektid – näiteks milliseid mängu mängitakse, kuidas on enamus mänguasju perre saadud, kui tihti mänguasju ostetakse jne. Järgmises teemaplokkis keskenduti mänguasjadele, mänguliste tegevustele ning kuidas mängitakse. Seda uuriti nt küsimustega *milliseid mänguvahendeid on teie kodus kõige rohkem, milliste mänguasjadega mängib laps enim?* Kolmandas plokkis huvituti aspektidest,

mildest sõltub mänguasja soetamine ning millised on erinevad kriteeriumid mänguvahendi valimisel. Seda uuriti nt küsimustega *kui Te lubate küsida, millisesse hinnaklassi jäävad mänguasjad ja miks see Teie arvates nii on, kuidas mõjutab mänguasja ostmist hind?*

Neljandas teemaplokis sooviti saada informatsiooni ostukäitumise kohta, kui tihti ostetakse mänguvahendeid lastele ja millised on selle ajendid/emotsioonid. Seda uuriti nt küsimustega *kui tihti ostate te poest mänguasju ja miks, kuidas hetkeemotsioonid võivad mõjutada Teie ostukäitumist?*

Enne põhiuurimusega alustamist viidi läbi pilootintervjuu, et õppida tundma ennast kui algajat intervjuueerijat ning selle kaudu oli võimalik näha, kas ja kuidas on võimalik poolstruktureeritud intervjuu abil saada vastuseid tööle püstitatud eesmärkidele. Pilootintervjuu toimus inimesega, kellel on tihe kokkupuude lastega ning tema intervjuust tuli välja huvitavaid argumente, mis aitasid võrrelda inimeste ostukäitumist laste mänguasjade/vahendite kaudu, intervjuu pikkus oli 30 minutit. Pilootintervjuu järgselt tehti korrekture nii intervjuu ülesehituses kui ka küsimuste sõnastuses. Näiteks lisati intervjuusse peale pilootintervjuud mõned küsimused otseselt ostukäitumise kohta (*Kui Te käite igapäevaselt ostlemas, kui tihti ostate poest lapsele midagi ja mis see tavaliselt on? Kui tihti ostate Te poest mänguasju ja miks?*). Esmast pilootintervjuud antud töös ei kasutata, sest see on läbi viidud uuritavaga, kelle laste vanus valimiga ei ühti. Uurimuses kasutatud intervjuu kava on esitatud lisas 1.

### *Andmeanalüüs*

Andmeid analüüsiti kolmes etapis: intervjuude transkribeerimine, kodeerimine ning kategooriate moodustamine. Kõikide intervjuude transkribeerimisel kasutati programmi *VoiceWalker*, mis võimaldas kuulata sõnakorduseid, peale transkribeerimist kõrvutati need helisalvestistega ja vajadusel parandati. Andmeid otsustati analüüsida induktiivse sisuanalüüsi kaudu, sest informatsioon tuleb otse transkribeeritud andmetest, kuid ei tulene otseselt teooriast (Hsieh & Shannon, 2005). Andmeanalüüs toimus *QCAmap* internetikeskkonnas, kuhu lisati vastavad intervjuude transkribeeringute failid. Antud internetikeskkonna eeliseks on kõikide transkriptsioonide üheaegne analüüsimine ning kodeerimine on ka lihtsamini teostatav ja kontrollitav. *QCAmap* keskkonna kaudu kodeeriti uurimisküsimustest lähtuvalt andmed (näide kodeerimisest lisas 2), et uurimuse jaoks koguda võimalikult täpset informatsiooni (Näiteid koodidest: *lapse soove võetakse arvesse; tähtpäevadeks ostetud mänguasjad on suuremad, kallimad; vanem annab ette valikuvariandid*). Kodeerimisel

märgiti lauseid ja löike, mis olid tähenduslikud antud uurimistöö jaoks (Graneheim & Lundman, 2004), näiteks uurimisküsimusele *kui sageli lapsevanemad oma lastele mänguasju ostavad* said tähenduslikeks osadeks vaid need, kus lapsevanemad tõid välja, kui tihti vahendeid soetatakse. Tähenduslike üksuste kordumisel sai koode hiljem kustutada, muuta või kasutada juba olemasolevad koode uute üksuste märgistamiseks. Näide tähenduslikest koodidest on esitatud lisas 3. Andmeanalüüsi tulemusena tekkisid kolm peakategooriat: lapsevanemate arvamused mänguasja olemusest, levinumad mänguasjad kodus ning tegurid, mis mõjutavad mänguasjade soetamist, peakategooriate jaotumist on võimalik näha tulemuste peatükis, vaata näidet alakategooriatest peakategooria moodustamisest tabelist 2.

Tabel 2. Alakategooriatest üldkategooriate moodustamine

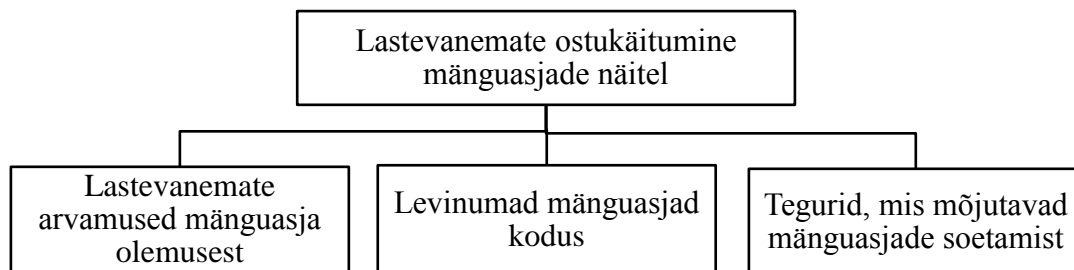
Alakategooriad	Üldkategooria	Peakategooria
Tähtpäevadeks ostetud mänguasjade erinevus võrreldes igapäevaste mänguasjadega Hinna ja kvaliteedi suhe Olulised kriteeriumid mänguasja valikul Mänguasjade keskmine hinnakategooria	Kriteeriumid, mis on olulised mänguasja soetamisel	Tegurid, mis mõjutavad mänguasja soetamist

Uurimuse valiidsuse suurendamiseks tehti kogu uurimisprotsessi vältel koostööd juhendajaga, kes andis pidevat tagasisidet tehtud töö kohta ning vajadusel ka suunas. Andmete kogumisel suurendati valiidsust pilootintervjuu läbiviimisega inimesega, kellel on antud uurimisteema kohta põhjalikumad teadmised ja peale pilootintervjuu läbiviimist sai täiendada veel intervjuu küsimusi nii sisult kui vormiliselt. Pilootintervjuu käigus saadud esmane kogemus intervjuu läbiviimise kohta andis palju uut infot, kuidas ja millises keskkonnas võiks intervjuud läbi viia.

Uurimuse reliaablust suurendasin andmeanalüüsi käigus transkribeeringute lugemisega erinevatel ajahetkedel ja tulemuste võrdlemisega mitmetel kordadel, mis Mayringi (2014) järgi tagab uurimuses stabiilsuse. Veel suurendati reliaablust kvalitatiivse andmeanalüüsi aine kaudu, sest pidevalt tehti koostööd vastava aine õppejõuga. Kaaskodeerijana kasutati antud uurimuses juhendajat, kellega kodeeriti üks intervjuu ning peale kodeerimist vaadati uuesti kriitilise pilguga üle saadud koodid ning vajadusel sõnastati ka mõned koodid paremate terminitega.

## Tulemused ja arutelu

Tulemused esitatakse lähtuvalt kolmest peakategooriast: (1) lapsevanemate arvamused mänguasja olemusest, (2) levinumad mänguasjad kodus ning (3) tegurid, mis mõjutavad mänguasjade soetamist (Joonis 1). Üks peakategooria, (1)lapsevanemate arvamused mänguasja olemusest, ei laienenud alakategooriatesse, kuid samas ei saanud seda ka teiste peakategooriate alla paigutada ja sellest tulenevalt on see kategooria eraldi määratletud. Esimese peakategooria jäi ilma alakategooriateta põhjusel, et see oli üsna kitsas küsimus ning enamused vastused olid üsna ühest ning lühidat informatsiooni andvad.



Joonis 1. Peakategooria ja alakategooriate jagunemine

#### *Lapsevanemate arvamused mänguasja olemusest*

Kirjeldades mänguasja olemust, nimetasid kuuest lapsevanemast neli, et mänguasi või -vahend on ese, mis last arendab, kuigi näiteks Eesti seletavas sõnaraamatus (2009) ei ole mänguasja puhul välja toodud arendavat aspekti. Üldiselt ei tekkinud väga erinevaid näiteid kirjeldustest, veel nimetati lisaks, et mänguasi on ajaviiteks kasutatav vahend (*Ülle: Mänguasjad on need, mis lõbustavad last, ajaviiteks*) ja et mänguasi on vahend, millega laps iseseisvalt tegutseb (*Sandra: Mänguasjad on sellised asjad, millega laps saab iseseisvalt mängida*), kuid rohkem sisuliselt erinevaid määratlusi ei tekkinud.

Mänguvahenditeks nimetati ka esemeid või asju, mida laps kasutab ka muul ajal, näiteks köögiriistad, või riided kostüümideks – avatud küsimusena oli intervjuus esitatud küsimus, milleks nimetatakse vahendeid, mis kuuluvad mängu juurde, näiteks erinevad riideesemed (kostüümid) ja paluti ka põhjendust (*Ülle: Need on ikkagi nagu mõeldud rollimänguks, ehehee, et kui laps mängib ma ei tea, koduperenaist, siis ta ikkagi paneb endale põlle ette ja nad mängivad siin seda kättemaksukontorit, siis on siuksed erilised kostüümid*).

Kuna enamus lapsevanemaid tõid välja, et mänguasjad on olulised just arendamise seisukohalt, on oluline selgitada ka seda, et praegusel ajal, kus lastel on mänguasjadele

suurem ligipääs, võib nende kujutlusvõime mitte nii aktiivne olla kui varasemalt, sest praegu on mänguasju rohkem ja neid ei pea mitmel erineval viisil kasutama, vaid on kindel ese kindlaks mänguks (Sandberg & Vourinen, 2008).

### *Levinumad mänguasjad kodus*

Antud peakategooria alla kuuluvad järgmised alakategooriad: 1) peamine mänguasjade soetaja, 2) kust saadakse mänguasju, 3) kui tihti soetatakse, 4) soolised erinevused mänguasjade omamisel ja 5) millised on mänguasjade ostmise põhjused.

Peamisteks mänguasjade soetajateks on intervjuueeritavate sõnul nemad ise, emad (6-st intervjuueeritavast 5), vaid ühe vanema sõnul ostab isa rohkem. Põhjuseid, miks vahendeid soetatakse, on erinevaid. Näiteks toodi välja, et teine vanem on pikalt tööl ja kuna ollakse nagunii lapsega kodus, siis käiakse poes ja siis on rohkem aega mõelda, mida on vaja osta. Samas toodi välja ka seda, et ema enam ei osta mänguasju nii tihti, sest paljud asjad on olemas ja ta ei pea seda vajalikuks, kuid kui isa kodus on, ostab tema lapsele tihti asju.

Ülle: Enamus mänguasju tulebki kas jõulupakkidest või tuleb kingitustest, sünnipäevakingitustest. Et mina olen siuke, kes hoiab mänguasjade ostmisega tagasi, mees on siuke, kes ostab rohkem mänguasju. (naerame) Siis on niimoodi, et laps oskab seda ära kasutada, siis kui on poodimine, mmm... see on nii ilus, ma tahaks seda ja...

Kes teil peamine ostja on?

Karmen: Mina.

Miks see nii on?

Karmen: No sest, et mina olen ... mina olen, ma ei oskagi öelda, mina käin poodides, mina avastan asju, ikka see, et laps tuleb, emme ma tahaks seda ja kuna isa on põhiliselt tööl, siis ega tema ju ei käi poodides.

Kui kirjeldada veel mänguasjade hankimist, on enamus välja toonud, et mänguasju ostetakse enim ise ja palju saadakse asju ka kingitustena tähtpäevadeks. 2 lapsevanemat tõid välja ka mänguasjade vahetamise kas foorumite kaudu või sõbrannadega.

Geidi: No alguses ikka enamus ostsime, siis oli, nagu tundus, et õigem et ikka, et osta kõik uued asjad aga nüüd ma olen aru saanud, et palju lihtsam on ju kellegagi vahetada või sõbrannadega, ja käin hästi palju internetis, foorumites ja vaatan..et kas vahetada või taaskasutuskeskusest odavalt saada või. Alguses tõesti ostsime väga palju ise.

Mänguasjade ostmise sagedus erines lastevanemate näitel kõige rohkem. Mänguasju võidi osta näiteks iga nädal aga mõni vanem ütles, et pigem ostetaksegi ainult tähtpäevadeks. Kui rääkida nädalas ühe mänguasja ostmisest, siis lapsevanemad märkisid ära, et kulutatavad summad ei ole suured, vaid pigem ulatuvad need keskmiselt kuni 10 euroni.

Sandra: Selles mõttes, et väga suuri asju ma ikkagi meeletutes kogustes ei osta, sest esiteks mul kuskile pannagi neid ja ilmselt see hind ka ikka, et ma iga nädal 15€-20€



ei osta, pigem on need jäänud tõesti kuskil supermarketis või kuskil ostad 2-3€ väiksed autod ja nendest piisab täitsa.

Kui kirjeldada ostukäitumist tähtpäevade näitel, on kulutatavad summad suuremad, kingitused on uhkemad ning lapsele pakutakse rohkem variante, mille vahel valida või võetakse täpselt kuulda, mida laps sooviks. Üks lapsevanem tõi välja selle, et kuna peamiselt ostetaksegi vaid tähtpäevadeks asju, hakatakse juba varakult raha koguma (*Ülle: mõned kuud kogud, siis saab jälle mingi kallima kingituse teha*).

Analüüsides tekkis veel alakategooriana soolised erinevused. Tüdrukute ja poiste põhilised mänguasjad erinesid suuresti. Poistel oli enim kodus kas mudelautosid (*Sandra: Meil on mingi 40 väikest mudelautot juba, need ei mahu äraagi pluss veel need suuremad traktorid ja muud asjad*) või puidust klotse.

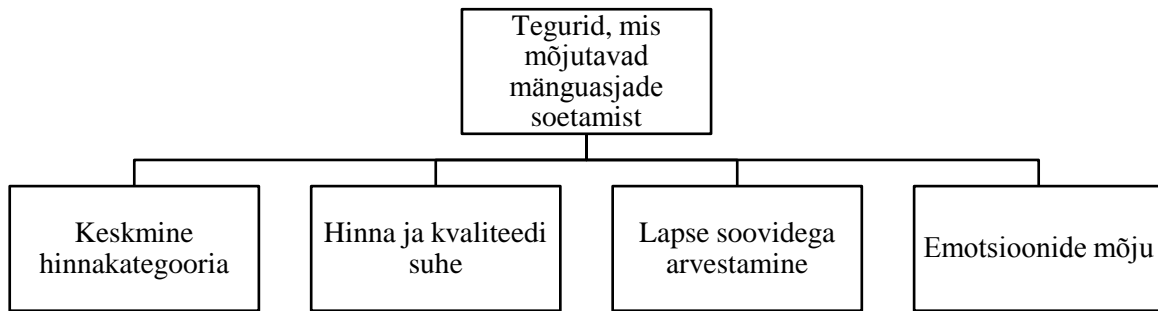
Karmen: Kõige rohkem on puidust klotse, need on tema jaoks piisavalt põnevad, sest nendega saab mängida niipalju mängu. Küll nad on autod, küll on nad lennukid, küll nad on sõjamehed, küll on nad ehitusmaterjal, küll on nad misiganes ta seal välja mõtleb enda jaoks.

Poiste ja tüdrukute mänguasjad erinevad paljuski. Teoreetikud on välja toonud, et poisid mängivad pigem ehituslike kasutusvõimalustega vahenditega ja tüdrukud mitte (Weisgram, Fulcher & Dinella, 2014). Tüdrukute mängude juurde kuuluvad tihti nukud ja pehmed mänguasjad. Ka Nelson (2012) tõdeb, et nukud ehk inimest kujutatavad mänguasjad on ühed vanimad esemed maailmas, mis kuuluvad mängu juurde.

Üks vanem selgitas, et kuna laps hakkas varakult huvituma muusikast, on neil erinevaid vahendeid selleks, ehk arvestatakse ka laste huviga (*Meeli: meil on palju muusikalisi riistu, meil on laste süntesaator, siis on kitarr, siis on trumm, et need on põhilisemad, millega ta mängib*).

Aga kui rääkida mänguasjade ostmise põhjustest (intervjuu küsimus: millistel põhjustel sa enim mänguasju ostad?), võib kokkuvõtvalt öelda, et lapsevanemad ostavad mänguasju enim tähtpäevadeks. Vaid üks lapsevanem tõi lisaks tähtpäevade välja põhjuse, et mänguasju ostetakse sellepärast, et need last arendaksid.

Silvi: Arendamise mõttes olengi ostnud, et siin kasvõi, mis me viimati ostmine, rahakassa näiteks, et ta nii-öelda ikkagi õpib seda rahaga ümberkäimist, et noh, ta on küll veel väike aga ta saab aru, et näe poes on samasugune kassa ja seal tuleb maksta, et sellistel põhjustel, et arendab teda aga noh, samamoodi jõuluks, sünnipäevaks, et need on nagu noh, jõuludel, sünnipäevadel ta saab kindlasti nagu tähtsama mänguasja, või suurema või midagi sellist.

*Tegurid, mis mõjutavad mänguasjade soetamist*

Joonis 2. Kolmanda peakategooria (tegurid, mis mõjutavad mänguasjade soetamist) jagunemine alakategooriateks.

Keskmiselt jääb vanemate arvates ühele mänguasjale kulutamise piiriks 15 eurot ja ka see erineb olenevalt eesmärgist - igapäevaselt kasutatavad esemed nagu näiteks pusled, mudelautod, värviraamatud on odavamad, kuid tähtpäevadeks ollakse valmis tegema suuremaid kulutusi. Ka Goldstein (2003) on välja toonud, et rohkem odavamaid mänguvahendeid on kindlasti kasulikum kui ainult üks ja kallis ese, sest arvult rohkem mänguasju pakuvad suuremaid variatsioone mängudeks ning neid saab mitmekülgsemalt kasutada. Paljud reklaamid aga üritavad näidata, et mida kallim asi, seda parem. Tegelikult see nii ei ole - mänguasja teeb heaks eakohasus, arenguline mõte ning lapsele huvi pakkumine (Guyton, 2011). Goldsteini (2003) uurimus kirjeldas ka seda, et näiteks võivad lastearstid soovitada lapsevanematele erinevaid vahendeid, mille kaudu last arendada läbi mänguliste tegevuste. Lapsevanemate sõnul ollakse valmis rohkem raha kulutama esemetele, mis on olulised lapse arengus. Näiteks, et laps saaks füüsiliselt rohkem tegutseda, tõi üks lapsevanem välja, et kui muidu kulutusi ei tehta, siis jalgratta või suuskade ostmiseks ollakse valmis tegema suuremat väljaminekut ning sel juhul kuulatakse ka rohkem lapse enda arvamust.

Karmen: No oleneb seda, et tuleb talv ja tal on vaja talveks ütleme, no tõesti suuski või midagi siukest, siis luban suuremat väljaminekut, või siis suvel veepüssi või midagi, aeg-ajalt aga mitte niimoodi, et siin iga kuu, et nüüd palgapäev ja nüüd lähme poodi ... seda asja küll ei ole.

Hinna ja kvaliteedi suhe on kõikide uurimuses osavõtnud lapsevanemate arvates paigast ära. Tulemustest selgus lapsevanemate arvamus, et kaks samasugust asja võivad olla väga erinevate hindadega, veel nimetati, et mõned väga kallid asjad ei vasta kvaliteedi poolest ootustele ning hoopis odavamad esemed võivad olla parema kvaliteediga kui kallid. Üks lapsevanem tõi välja ka selle, et hinnad on kõrgeks aetud, sest turunduse seisukohalt on lapsed

heaks rahateenimisallikaks. Lapsevanematest töid vaid kuuest kaks välja, et nad leiavad ka mujalt esemeid, kui poest ja ka odavamalt.

Meeli: tahad ikka, et tal oleks nagu kõik olemas aga samas nagu oled nagu mõistnud, et ta nagu kasvab nii ruttu välja sellest nagu ja noh, poest on nagu selles mõttes ka ülimõttetu osta, et nad on nii kallid ja siis surfad kuskil internetiavarustes ringi, et leida asju parema hinnaga.

Üldiselt kirjeldati, et interneti kaudu on võimalik kokku hoida ja alati ei pea olema mänguasi uus.

Geidi: No alguses ikka enamus ostsime, siis oli, nagu tundus, et õigem et ikka, et osta kõik uued asjad aga nüüd ma olen aru saanud, et palju lihtsam on ju kellegagi vahetada või sõbrannadega, ja käin hästi palju internetis, foorumites ja vaatan..et kas vahetada või taaskasutuskeskusest odavalt saada või. Alguses tõesti ostsime väga palju ise.

Kõik lapsevanemad töid välja, et ka lapse soovidega arvestatakse, kuid erinevatel viisidel. Enamus lapsevanemaid mainisid, et nad annavad lapsele ette teatud kriteeriumid või valikuvariandid ja siis lastakse lapsel valida.

Ülle: No see ikkagi oleneb lapsest ka, kui laps on siuke kisakõri, et läheb poodi, viskab end põranda peale selili, siis ma ei saa talle lubada siukest varianti, et ta ise endale asju valib. Sest ta harjub sellega ära, ja siis ta hakkabki seda võimalust ära kasutama. Isabellaga on alguselt peale niimoodi, et kui ma ütlen, et sa võid endale valida, siis ta läheb ja valib. Ja siis ma annan talle ka mingid need valikuvariandid, mille vahel ta võib endale valida.

Lapse soovidega hakatakse eelkõige arvestama siis, kui laps oskab end väljendada. Näiteks üks lapsevanem (*Geidi*) tõi välja, et kuna laps teab mänguasjadest rohkem kui tema ise ja oskab end hästi väljendada, siis antakse talle ka see võimalus.

Intervjuusid analüüsides ilmnes veel, et ostukäitumist mõjutavad ka emotsioonid. Emotsioonidest töid kõik vanemad välja hea tuju, mis paneb neid rohkem asju ostma (*Silvi: et kui mul on hea tuju, siis ma kindlasti tahaks võib-olla talle rohkem osta, või kui laps on minuga poes kaasas, et tal on rõõmus meel ja..*). Kaks lapsevanemat töid hea tuju põhjuseks ka palgapäeva, mis teeb meele rõõmsaks ja siis soovitakse ka lapsele rõõmu pakkuda ja lastakse tal endale mõni mänguasi valida.

Geidi: et kui on, ma ei tea, rohkem raha või parem tuju, siis ikka ostad lapsele selle ära. Et kui on kiire ja, et väiksem tüdruk nutab näiteks ja siis, siis läheme ruttu poest ära ja siis ei osta enam mingit mänguasja).

Üks lapsevanem nimetas ka emotsioonina halba tuju, mis võib viia ka selleni, et lapsele ei osteta asju vaid poes tegutsetakse kiiremini ning minnakse rutem koju.

Karmen: Kui mul on ikka hea tuju, siis ma ikka luban lapsele ka aeg-ajalt kallimat asja, et ongi see, aga kui kehva tuju on, siis ütled ka vahepeal, et ei saa midagi, et lähme nüüd ära siit.

Kõik lapsevanemad sõnasid üldiselt, et emotsioonid mängivad väga suurt rolli ostlemisel (*Sandra: No üldiselt ma siis luban tal ikkagi midagi võtta kui mul on hea tuju, et on niimoodi, et ma tean, et ma eile ütlesin, et me ei osta onju aga no täna võid sa küll võtta no*).

Antud uurimuse käigus saadud andmete kaudu saab välja tuua, et lapsevanemate jaoks on mänguasja juures peamiselt kõige olulisemaks aspektiks arengu toetamine, niisamuti toob olulise aspektina selle välja Guyton (2006). Laps areneb nii sotsiaalselt, füüsiliselt kui ka kognitiivselt (Samuelsson & Johansson, 2006), sest mängu kaudu laps harjutab või imiteerib tegevusi, mida ta igapäevaselt näeb.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et mängu definitsioone on palju, kuid kõik need on tihedalt omavahel seotud erinevate märksõnade kaudu. Põhilisemad elemendid mängus on lõbupakkuv tegevus, lapse enda initsiatiiv, täiskasvanute matkimine ning et tegevus on vabatahtlik. Ka antud uurimusest leiti, et mäng ning mänguasi peab pakkuma lapsele lõbu ning olema lapsele iseseisva mängu toetajaks. Akadeemiliselt vaadeldakse mängu kui protsessi, mille abil laps areneb ja saab rohkem teadmisi teda ümbritsevast maailmast, seda tõid välja ka intervjuude vastused, kus vanemad arutlesid, et mänguasi peaks olema arendav. Laps arenemine nii füüsiliselt kui ka kognitiivselt on toetatud arendavate mängude kaudu, ja sellisteks mängudeks vahendeid pakkudes saame me lapsi arengus toetada ja neile hea õpikeskkonna luua (Goldstein, 2012). Edgar Krull (2000) tõdeb pedagoogilise psühholoogia käsiraamatus, et paljuski saadakse uusi teadmisi tahtmatult ning just nii saame seletada mängu olulisust tahtmatu õppimisena, mis küll ajaga muutub, kuid selle alge leiame mängust.

Mänguasjade või mänguvahendite kaudu toetame laste vaba tegutsemist, mis arendab last eriti just iseseisvalt mõtlema ning fantaasiat kasutama (Caillois, 2005; Narey, 2010). Oluline on toetada last mängus ja soetada eakohaseid ning arendavaid mänguasju. Uurimuses osalenud vanemate arvamusel mänguasjade olemusest ei erinenud palju, nende arvates oli oluline aspekt, et mänguasi pakuks lapsele huvi ja laps saaks sellega iseseisvalt mängida. Kuna antud uurimuse üks uurimusküsimus (milliseid mänguvahendeid on lastel kodus kõige rohkem ja millest see on tingitud) keskendus just ostukäitumisele mänguasjade näitel, on tulemuste kaudu võimalik kokkuvõtvalt öelda, et lapsevanemad ostavad mänguasju palju emotsioonide ajendil ning lapsed saavad kaasa rääkida, mida nad soovivad. Teisele uurimusküsimusele (millised kriteeriumid on mänguasja ostmisel olulised vanemate hinnangul) tähelepanu pöörates saab välja tuua, et enim jälgitakse esemete puhul eakohasust ning hinna ja kvaliteedi suhet. Kolmanda uurimusküsimuse kaudu soovisin teada saada, kui tihti saab laps mänguasju ja millega seoses. Siinkohal toodi välja, et nädala või kahe jooksul ostetakse küll mänguasju, kuid need on odavamapoolsed. Lapsevanemad selgitasid, et

kallimaid asju ostetakse pigem tähtpäevadeks ning sellele eelneb ka teiste pereliikmetega arutelu, samuti kaasatakse laps vahel sinna.

### *Töö kitsaskohad ja praktiline väärtus*

Antud uurimuste tulemuste kaudu ei saa teha põhjapanevaid järeldusi kõigi 3-5 aastaste laste vanemate mänguasjade ostukäitumise kohta. Uurimuse kitsaskohaks on väike valim, kuid edasi saaks uurida seda juba suurema valimi kaudu ning siia saaks kaasata ka keskmise sissetuleku pere kohta, mis aitaks paremini mõista vanemate ostukäitumist.

Uurimistöö käigus sain uue kogemuse, mis tähendab üks hea intervjuu ning kuidas ja kus on kõige mõistlikum seda läbi viia. Samuti sain kogemusi juurde andmeanalüüsis, kus olid abiks nii erinevad õppejõudude suunamised kui ka *QCAmap*-i keskkond.

Uurimustulemusi võis mõjutada minu kogenematus intervjuu kava koostamisel kui ka intervjuu läbiviimisel, kuid tunnen, et sain piisavat ja asjakohast informatsiooni teema tõlgendamiseks.

Töö praktilise väärtusena tootsin välja uurimuse kasulikkuse lapsevanematele ja õpetajatele. Töö on küll üsna väikesemahuline kvalitatiivne uurimus, kuid antud uurimuse kaudu saavad lapsevanemad ja õpetajad mõelda olulistele aspektidele, kuidas ja mis vahendeid kasutades saavad nad lapsi mängus toetada. Töös sisalduv informatsioon on abiks ka teistele tulevastele uurijatele andes ülevaadet mängu kohta ning mänguasjade olulisusest.

### *Tänuõnad*

Tänan neid kuute lapsevanemat, kes panustasid minu uurimustöö valmimisse intervjuude läbiviimisel oma mõtete ja arvamuste jagamisega.

Autorsuse kinnitus

*Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste insituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.*

.....

(Allkiri ja kuupäev)

Kasutatud kirjandus

- Caillois, R. (2005). *The Definition of Play and The Classification Of Games*. Külastatud aadressil [http://nideffer.net/classes/270-08/week\\_01\\_intro/Caillois.pdf](http://nideffer.net/classes/270-08/week_01_intro/Caillois.pdf)
- Doliopoulou, E., & Rizou, C. (2012). Greek kindergarten teachers' and parents' views about changes in play since their own childhood. *European Early Childhood Education Research Journal*, 20(1), 133–147.
- Ernest, J. M., Causey, C., Newton, A. B., Sharkins, K., Summerlin, J., & Albaiz, N. (2014). Extending the Global Dialogue About Media, Technology, Screen Time, and Young Children. *Childhood Education*, 90(3), 182-191.
- Goldstein, J. (2012). *Play In Children's Development, Health and Well-Being*. Külastatud aadressil <http://www.ornes.nl/wp-content/uploads/2010/08/Play-in-children-s-development-health-and-well-being-feb-2012.pdf>.
- Goldstein, J. (2003). *Contributions of play and toys to child development. Key studies*. Külastatud aadressil [www.tietoy.org/docrestreint.api/359/9171aae9261f22eceb2d67e247108e14c60c9a78/pdf/contributions\\_of\\_play\\_and\\_toys\\_to\\_child\\_development-2.pdf](http://www.tietoy.org/docrestreint.api/359/9171aae9261f22eceb2d67e247108e14c60c9a78/pdf/contributions_of_play_and_toys_to_child_development-2.pdf).
- Graneheim, U.H., & Lundman, B. (2004). Qualitative content analysis in nursing research: concepts, procedures and measures to achieve trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24, 105–112.
- Guyton, G. (2011). Using Toys to Support Infant-Toddler Learning and Development. *Young Children*, 66(5), 50-56.
- Hewes, J. (2014). Seeking Balance in Motion: The Role of Spontaneous Free Play in Promoting Social and Emotional Health in Early Childhood Care and Education. *Children*, 1, 280-301.
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative health research*, 15(9), 1277 – 1288.
- Krull, E. (2000). *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

- Laherand, M.-L. (2008). Kvalitatiivne uurimisviis. Tallinn: Infotrükk.
- Langemets, M., Tiits, M., Valdre, T., Veskis, L., Viks, Ü., & Voll, P. (2009). *Eesti keele seletav sõnaraamat*. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus. Külastatud aadressil <http://www.eki.ee/dict/ekss/>.
- Learning and developing through interactions. (s.a.). Külastatud aadressil [http://www.ncca.biz/Aistear/pdfs/Guidelines\\_ENG/Interactions\\_ENG.pdf](http://www.ncca.biz/Aistear/pdfs/Guidelines_ENG/Interactions_ENG.pdf).
- Läänelaaid, S. (2011). Lapse füüsiline areng. *Terve imiku ja väikelapse hooldus*. Külastatud aadressil <http://226996.edicypages.com/et>.
- Mayring, P. (2014). Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution. Külastatud aadressil [http://www.psychopen.eu/fileadmin/user\\_upload/books/mayring/ssoar-2014-mayring-Qualitative\\_content\\_analysis\\_theoretical\\_foundation.pdf](http://www.psychopen.eu/fileadmin/user_upload/books/mayring/ssoar-2014-mayring-Qualitative_content_analysis_theoretical_foundation.pdf).
- Mittetulundusühing Entsüklopeedia (2012). *Eesti Entsüklopeedia*. Külastatud aadressil <http://entsyklopeedia.ee/>.
- Müürsepp, M. (2013). Lapsepõlv. R. Mikser (Toim), *Haridusleksikon* (177-181). Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- Narey, T. A. (2010). *One Thing Leads to Another: Evolution, Play, and Technology*. Külastatud aadressil <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED521381.pdf>.
- Nicholson, J., Shimpi, P.-M., Kurnik, J., Carducci, C., & Jevgiovikj, M. (2014). Listening to children's perspectives on play across the lifespan: Children's right to inform adults' discussions on contemporary play. *International Journal of Play*, 3(2), 136-156.
- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. Kikas, E. (Toim). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120-135). Tartu: TÜ Kirjastus.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013) Seven myths about young children and technology. *Childhood Education* 89(1), 27-33.
- Rentzou, K. (2013). Preschool children's social and nonsocial play behaviours. Measurement and correlations with children's playfulness, behaviour problems and demographic characteristics. *Early Child Development and Care*, 184(4), 633-647.



- Rosberg, M. A. (2003). *Work and Play: Are They Really Opposites?* Kõlastatud aadressil <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED473151.pdf>.
- Saar, A. (1997). *Laps ja mäng*. Tallinn: EKK trükikoda.
- Samuelsson, I. P., & Johansson, E. (2006). Play and learning - inseparable dimensions in preschool practice. *Early Child Development and Care*, 167(1), 47-65.
- Sandberg, A., & Vourinen, T. (2008). Dimensions of childhood play and toys. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 36(2), 135-146.
- Smirnova, E. O. (2011). Character Toys as Psychological Tools. *International Journal of Early Years Education*, 19(1), 35-43.
- Spivaskovskaja, A. (1986). *Mäng on tõsine asi*. Tallinn: Valgus.
- Tankler, M. (1999). *Kuidas areneb laps*. Tallinn: Kristlik Kirjastusselts Logos.
- Vig, S. (2007). Young Children's Object Play: A Window on Development. *Journal of Developmental and Physical Disabilities* 19(3), 201-215.
- Wang, H. (2012). *Cultural Influences on Toy Design*. Master's thesis. University of Cincinnati.
- Weisgram, E. S., Fulcher, M., & Dinella L. M. (2014). Pink gives girls permission: Exploring the roles of explicit gender labels and gender-typed colors on preschool children's toy preferences. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 5(35), 401-409.
- Wood, E. & Attfield, J. (2005). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*. London: PCP.

## Lisa 1. Intervjuu kava

Antud intervjuu küsimustik on koostatud lapsevanematele, et uurida nende ostukäitumist mänguasjade näitel. Uurimusse oodatakse osalejaid, kelle laste vanus on 3-6 aastat. Kokku intervjuueritakse 6 lapsevanemat, kahte igast vanuserühmast (3-, 5- ja 7aastane). Võimalusel on iga grupi üks lapsevanem tüdruku, teine poisi vanem.

### **Sissejuhatus**

Mina olen Marit Kermas, õpin koolieelse lasteasutuse õpetajaks ja uurin oma lõputöös lastevanemate ostukäitumist mänguasjade näitel.

Meievaheline info on konfidentsiaalne.

Kas te lubate meie omavahelist juttu salvestada, luban, et salvestised kustutatakse peale nende transkribeerimist. Andmeid kasutatakse anonüümselt ja uurimistöö tarbeks.

1. Uurimistöö jaoks oleks mul vaja teada mõningaid andmeid teie ja teie pere kohta. Mitu last Teil on? Mis vanuses nad on ja mitu neist on tüdrukud ja mitu poisid?
2. Kui vana ja mis soost on laps, kellest lähtuvalt me täna intervjuud teeme?
3. Meie lastel on kodus palju erinevaid asju - mõnedega saab mängida, mõnedega tehakse midagi muud. Mis on Teie meelest mänguasjad?
4. Milleks nimetaksite vahendeid, mis kuuluvad mängu juurde, näiteks erinevad riideesemed (kostüümid), põhjendage?
5. Milliseid mänguasju on Teie kodus enim, millest on see tingitud? Kui tihti mängib laps nendega?
6. Milliste mänguasjadega Teie laps enim mängib ja miks see Teie arvates nii on?
7. Millised on need mängud, mis Teie lapsele enim huvi pakuvad? Miks see võib nii olla?
8. Kirjeldage palun ühte mängusituatsiooni, kuhu kuuluvad lapse lemmikmänguasjad?
9. Kas Teie laps mängib pigem üksi või teistega ja millest võib see oleneda?  
(Kui peres on rohkem kui 1 laps, siis kas on kõigile samad mänguasjad kättesaadavad ja põhjendus, miks?)
10. Milliseid mängu mängib laps rohkem iseseisvalt, milliseid kaaslasega?
11. Kuidas olete Te saanud lapsele enamus mänguasju?
12. Kui käite igapäevaselt ostlemas, kui tihti ostate poest lapsele midagi? Mida te ostate?
13. Kuidas hetkeemotsioonid võivad mõjutada Teie ostukäitumist?
14. Millised on emotsioonid, mille ajendil Te ostate lapsele midagi?
15. Kui tihti ostate Te poest mänguasju ja miks?
16. Kes hangib lapsele mänguvahendeid? Kui tihti toovad õed/vennad lapsele mänguasju?

17. Milliseid aspekte jälgite ostes mänguasju ( ealine sobivus, lapse eelistus, tootja, materjal, hind)?
  18. Kuidas mõjutab mänguasja soetamist hind?
  19. Kui Te lubate küsida, millisesse hinnaklassi jäävad mänguasjad ja miks see Teie arvates nii on?
  20. Kui palju annate võimalust lapsel valida mänguasju, mida ostate?
  21. Kuidas hindate mänguasjade hinna ja kvaliteedi suhet? Selgitage palun.
  22. Mis vanusest laps peaks saama ise juba rohkem kaasa rääkida, milliseid mänguasju ta soovib? Põhjendage.
  23. Millistel põhjustel enim mänguasju ostate? (nt sünnipäev, jõulud)
  24. Kuidas erinevad Teie arvates tähtpäevadeks ostetud mänguasjad (suurus, hind, rohkem osi)? Põhjendage, miks see Teie arvates nii on?
  25. Uurimuse jaoks huvitab mind ka teie haridustase. Kas on lõpetatud kutsekool, gümnaasium või kõrgkool ja kui olete nõus vastama, mis eriala?
- Tänan teid vastamast! Kas oleksite huvitatud ka transkribeerimise koopiast? Olen väga tänulik antud info eest.

## Lisa 2. Herly intervjuu tähenduslike üksuste kodeerimine

Mhmmh. Okei. Ee.. Milliseid aspekte sa jälgid mänguasja ostes?

Hinda. (naerab)

On veel midagi?

Kvaliteeti mõnikord ikka, oleneb, mis mänguasju tuleb osta nagu. Et kui see on mingi suurem mänguasi, siis nagu kindlasti nagu hinna ja kvaliteedi suhet nagu, et see peab ikkagi olema paigas.

Aga neid ealisi sobivusi, seal on need vanused kirjas, sa neid ka jälgid?

Jaa, ikka.

Mhmmh. Okei. Kuidas mõjutab mänguasja ostmist hind?

Päris palju ikka.

Eee.. arusaamatu jutt

No kui mõni asi on liiga kallid, siis mõtled, sa saad nagu odavamalt, siis ma üldjuhul ei osta seda.

Aga kui sa lubad küsida, millisesse hinnaklassi jääb keskmiselt üks mänguasju teil?

No kui mingid siuksed tavalised mänguasjad, nukud või-või või autod, autod hästi meeldivad Heilile, siis no autod tavaliselt, need mudela autod on mingi kuni 3€ eksju, nukud on ka kuskil, ütleme niimoodi, et see ei ületa nagu üle 10€ ikkagi nagu üldjuhul.. jah...

C3

C2

C30

C7

C22

C8

### Lisa 3. *QCAmap* kaudu saadud koodiraamatu näide ühe koodi tähenduslikest üksustest

Laura tran	B2	kõige rohkem saadakse mänguasju tähtpäevadeks	Mm.. nagu ikka, kõigis peredes, et tähtpäevad.. sünnipäevad, jõulud.			
Kristeli tra	B2	kõige rohkem saadakse mänguasju tähtpäevadeks	Enamus mänguasju tulebki kas jõulupakkidest või tuleb kingitustes, sünnipäeva kingitustest.			
Kristeli tra	B2	kõige rohkem saadakse mänguasju tähtpäevadeks	No mina ostan üliharva, siis ongi, et tähtpäevade puhul rohkem.			
Kristeli tra	B2	kõige rohkem saadakse mänguasju tähtpäevadeks	Ongi tähtpäevad			
Herly inter	B2	kõige rohkem saadakse mänguasju tähtpäevadeks	No tähtpäevade puhul ka kindlasti, jõulud ää... jõulude paljul on hästi palju.			

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina \_\_\_\_\_ Marit Kermas \_\_\_\_\_

*(autori nimi)*

(sünnikuupäev: \_\_\_\_\_ 15.02.1993 \_\_\_\_\_)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose  
LAPSEVANEMATE OSTUKÄITUMISE KIRJELDUS MÄNGUASJADE NÄITEL

*(lõputöö pealkiri)*

mille juhendaja on \_\_\_\_\_ Airi Niilo \_\_\_\_\_,

*(juhendaja nimi)*

- 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 18.05.2015 *(kuupäev)*